

BAB III

METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

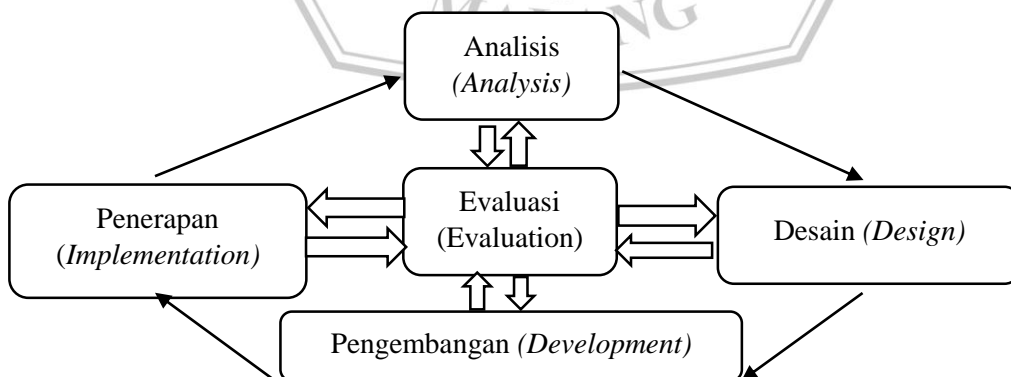
3.1. Model Penelitian & Pengembangan

Model yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Model ini sangatlah sederhana dan mudah dipelajari karena model ini merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis.

Model pengembangan ADDIE mempunyai kelebihan yaitu adanya evaluasi di setiap tahapan serta dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan pada produk di tahap akhir model ini, karena penelitian ini memilih model ADDIE dijadikan acuan untuk menyempurnakan penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan.

3.2. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Langkah-langkah pengembangan *Research and Development (RnD)* menurut ADDIE secara procedural dijelaskan pada gambar sebagai berikut



Gambar 3.1 prosedur penlitian dan pengembangan model ADDIE

Sumber : Tegeh (2014:42)

1.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Penelitian ini memiliki tahap analisis yaitu kegiatan yang menganalisis kondisi nyata (*real*) pada permasalahan di lapangan. Tahap analisis di SDN Kwaron II Jombang dilakukan dengan dua cara yaitu observasi dan wawancara awal. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu hari. Selain itu kegiatan analisis dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, tahap analisis semata-mata dilakukan untuk mengetahui kebutuhan awal untuk peneliti dalam mengembangkan produk atau media.

1.1.2 Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan atau desain terhadap media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini melakukan 2 perancangan yang meliputi tahap perancangan media dan tahap perancangan instrumen yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Perancangan media

1) Konten tampilan media makobin

- a) Berbentuk box
- b) Didalam box ada circle yang dapat diputar
- c) Pada circle tersebut ada miniatur berbagai hewan dan ornamen-ornamen lainnya yang ditempel.
- d) Loker pertanyaan dan kalimat perintah pada bagian bawah loker.

2) Konten isi media MEKOBIN

Pada media makobin ini berisi tentang materi pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 pembelajaran 4.

3) Perancangan instrumen media MEKOBIN

Pada tahap mendesain ini juga diperlukannya instrument yang digunakan untuk melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan cara menyusun kisi-kisi penilaian mengenai produk yang dikembangkan yang nantinya akan ditujukan kepada ahli validasi dan respon pengguna. Untuk ahli validasi merupakan dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Malang dan untuk respon pengguna ditujukan oleh guru dan peserta didik.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan media makobin pada pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 pada kelas I yang akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Pembuatan Media MEKOBIN

- 1) Siapkan bahan yang digunakan seperti: kayu triplex, cat poxi, pernis, clay, dan rerumputan sebagai penghias.
- 2) Peralatan yang disiapkan: palu, paku, lem kayu, scrup, penggaris, meteran, bor kayu, kuas, cutter, kertas gosok, klem koper, dan hendel.
- 3) Tahap awal membuat box.
- 4) Siapkan kayu yang sudah terpotong dengan tinggi dan lebar 40 cm, kayu tersebut di satukan sisi lainnya atau ditatapkan seperti lempeng dengan paku dan lem kayu.
- 5) Setelah itu kayu diratakan seusa disatukan agar tebal kayu sama rata.
- 6) Bentuklah lempengan kayu tersebut seperti box/balok.

- 7) Gosoklah bagian sisi-sisi kayu dengan ketsas gosok supaya halus dan tidak kasar.
- 8) Selesai kayu halus, terlebih dahulu siapkan cat poxi untuk mendasari semua bagian kayu yang akan di warnai.
- 9) Setelah itu warnai box tersebut dengan pernis murmur.
- 10) Tahap kedua membuat cyrcle
- 11) Siapkan papan triplex, kemudian potong triplex membentuk lingkaran. Sejumlah 2 biji, setelah itu tempelkan circle tersebut dengan menyisakan ruang untuk loker yang akan diisi dengan sebuah kartu perintah dan pertanyaan.
- 12) Selanjutnya buat sanggahan atau kaki kayu untuk menempatkan circle supaya circle bisa berputar.
- 13) Tahap ketiga membuat miniatur hewan.
- 14) Siapkan clay dan gambar kemudian buatlah bentuk sesuai kebutuhan yang diinginkan seperti membuat bentuk: gajah, angsa, ayam dll.
- 15) Siapkan air untuk mempermudah dalam membuat bentuk. Setelah itu kering terlebih dahulu.
- 16) Seusai kering gosoklah bentuk yang sudah jadi dengan kertas gosok.
- 17) Proses terakhir adalah pengecatan/melukis bentuk tersebut sesuai warna hewan aslinya.
- 18) Tahap ke empat/tahap terakhir adalah penempatan miniatur di atas circle yang dapat berputar dengan penamahan ornament-ornamen seperti: rumput pepohonan dll.

b. Validasi ahli media dan ahli materi.

Tahap yang dilakukan sebelum melakukan tahap implementasi yaitu melakukan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi yaitu dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil uji validasi ini berupa penilaian mengenai produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini adalah kriteria ahli validasi:

Table 3.1 Kriteria Validator

Ahli validasi	Kriteria	Bidang
Dosen ahli Media	a. Minimal lulusan S2 b. Menguasai dalam bidang media pembelajaran	Ahli media pembelajaran
Dosen ahli Materi	a. Minimal lulusan S2 b. Menguasai dalam bidang materi pembelajaran.	Ahli materi pembelajaran

3.2.4 Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan penerapan produk yang telah dikembangkan setelah melakukan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi. Penerapan media ini nantinya akan dilaksanakan sebanyak 1 kali uji coba. Produk media ini diterapkan di SDN Kwaron II Kota Jombang.

3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi pada kegiatan-kegiatan yang sudah dilakukan oleh peneliti. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kualitas produk atau media yang sudah dikembangkan dan digunakan untuk mengetahui kelayakan pada suatu produk atau media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti serta kegiatan evaluasi ini dilakukan pada tahapan model ADDIE. Data yang diperoleh dari tahap evaluasi dijadikan acuan peneliti untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

3.3.Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dilakukannya penelitian dan pengembangan yaitu di SDN Kwaron II Jombang, sedangkan waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap bulan Maret tahun ajaran 2018/2019.

3.4.Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini ada 5 yaitu Observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi:

3.4.1 Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui kebutuhan awal peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan melakukan observasi dapat digunakan sebagai acuan peneliti untuk mengembangkan produk atau media yang akan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

3.4.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Bapak Kasman S,Pd guru kelas 1 SDN Kwaron II Jombang , kegiatan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas untuk mengetahui bagaimana karakteristik siswa kelas 1 dalam mengikuti kegiatan belajar dan pembelajaran. Selain itu wawancara juga bertujuan untuk mengetahui tentang bagaimana penggunaan media yang pernah digunakan oleh Bapak Kasman S. Pd.

3.4.3 Angket atau Kuisisioner

Angket pada penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti ini terdiri dari dua angket yaitu angket validasi dan angket respon. Angket validasi nantinya akan ditujukan oleh ahli validasi dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan suatu produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Angket respon berguna untuk mengetahui bagaimana respon siswa dan respon guru tentang media yang telah peneliti kembangkan.

3.4.4 Tes

Tes dilakukan pada tahap implementasi atau penerapan yaitu dengan tes hasil belajar, peneliti dalam tahap ini dengan menggunakan soal evaluasi yang nantinya tes ini dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran mekoben yang dikembangkan oleh peneliti. Keefektifan dari media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media mekoben berdasarkan KKM yang telah ditetapkan yaitu KKM standar nasional 75.

3.4.5 Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti berguna untuk melengkapi data dalam pembuatan produk atau media dan dijadikan sebagai hasil penelitian mengenai produk yang telah dikembangkan serta dijadikan penunjang untuk mengetahui kondisi sekolah, peserta didik dalam bentuk foto.

3.5. Instrumen Penelitian

Alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan instrumen pengumpulan data pada pengembangan media MEKOBIN dengan pembelajaran tematik kelas I SD sebagai berikut:

Tabel 3.2 Aspek yang Dinilai, Instrumen, Data yang Diamati, dan Responden

Aspek yang dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Responden
Kevalidan	Angket validasi	Kevalidan Media Mekobin.	a. Ahli materi. b. Ahli media pembelajaran
Keefektifan	Lembar Penilaian	Hasil belajar siswa	siswa
Kemenarikan	Angket	Respon siswa	Siswa

3.5.1 Lembar Observasi

Lembar observasi awal yang digunakan sebagai pedoman dalam penguatan ketika saat mengamati pada pembelajaran tematik dilakukan di Sekolah Dasar. Dari hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di SDN Kwaron II Kota Jombang dapat menghasilkan data pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik, sarana dan prasarana

di Sekolah maupun di kelas, minat siswa, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru maupun siswa:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Observasi Awal

Ketercapaian	Aspek yang diteliti
Pembelajaran	a. Melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran tematik di kelas I di SDN Kwaron II. b. Mengamati sarana dan prasarana dalam pembelajaran di kelas maupun di sekolah. c. Mengamati Media Tematik di kelas maupun sekolah. d. Mengamati kondisi lingkungan belajar siswa di kelas maupun diluar kelas. e. Mengamati minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

3.5.2 Lembar Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan guru kelas I SD Kwaron II Jombang. Wawancara dilakukan dengan menanyakan tentang bagaimana keadaan pembelajaran, dan kebutuhan yang ada pada pembelajaran tematik sebelum mengembangkan media pembelajaran tematik. Tujuan wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata dari permasalahan di lapangan.

Table 3.4 Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Indikator	Nomer
1.	Penggunaan media pembelajaran	a. Media yang digunakan dalam pembelajaran b. Media pembelajaran tematik.	1,2,3

			4,5,6
2.	Kendala	a. Kendala yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran	7
3.	Pentingnya media	a. Pentingnya penggunaan media pembelajaran	8

3.5.3 Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa sebuah kisi-kisi instrumen, validasi materi, validasi media, dan validasi ahli pembelajaran kelas I SDN Kwaron II Jombang serta respon siswa.

a. Angket validasi

Tabel 3.5 Kisi-kisi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah No Item
1.	Tampilan bentuk media mekoben	a. Bentuk b. Tampilan c. Ukuran d. Jangka waktu e. mobilitas	5
2.	Warna media mekoben	a. Warna menarik b. Warna karakter c. Komposisi warna d. Kombinasi warna e. kerapihan	5
3.	Bahan media mekoben	a. Bahan yang mudah di dapat b. Bahan yang digunakan aman	2
4.	Keamanan media mekoben	a. aman digunakan	2

		b. mudah dibawah	
5.	Keterlibatan media mekobin dalam pembelajaran	a. Alat bantu b. Digunakan oleh speserta didik.	2

Tabel 3.6 Kisi-kisi Ahli materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah No Item
1.	Kesesuai tujuan pembelajaran	a. materi sesuai dengan kompetensi dasar b. materi sesuai dengan indikator c. indikator mencakup materi d. materi pembelajaran	4
2.	kurikulum	a. media relevan b. materi sesuai kurikulum	2
3.	Isi materi	a. materi tentang konsep pembelajaran b. materi sesuai dengan kondisi lingkungan. c. Materi sesuai kebutuhan	3

b. Angket pengguna

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Nomer Pertanyaan
1.	Penggunaan media Mekobin	1-2
2.	Isi media Mekobin	3-4
3.	Reaksi pengguna Mekobin	5-8

Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Nomer Pertanyaan
1.	Penggunaan media Mekobin	1-2
2.	Isi media Mekobin	3-4
3.	Reaksi pengguna Mekobin	5-8

3.6. Teknis Analisis Data

Data yang telah terkumpul atau diperoleh akan dikumpulkan, dan data akan di analisis. Apabila ada data yang tidak lengkap, data tersebut tidak perlu disertakan pada unit analisis. Pada penelitian ini menggunakan dua teknis analisis data yaitu kuantitatif dan kualitatif.

3.6.1 Data Kuantitatif

a). Kevalidan

1) Analisis Data Angket Validasi Ahli

Validnya data diambil dari hasil validator ahli materi, media pada hasil angket berupa kisi-kisi validasi ahli materi, media yaitu berdasarkan data kuantitatif. Hasil angket dari instrumen tersebut menggunakan skala likert. Katagori skala likert dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kategori dalam Skala Likert Kevalidan

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Setuju/ Sangat Baik.
2.	Skor 3	Setuju/ Baik.
3.	Skor 2	Tidak Setuju/ Tidak Baik.

No.	Skor	Keterangan
4.	Skor 1	Sangat tidak Setuju/ Sangat tidak Baik.

(Diadopsi dari Putra, 2014:182)

Rumus yang digunakan dalam menghitung uji keefektifan hasil observasi aktifitas siswa sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum X}{\text{SMI}} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase skor yang dicari.

$\sum X$: Jumlah skor.

SMI : Skor maksimal ideal.

Persentase keefektifan dalam kriteria tingkat ketercapaian yang digunakan ada pada table sebagai berikut:

Tabel 3.10 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi kevalidan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	90%-100%	Sangat Baik	Sangat valid
2.	73%-89%	Baik	Valid
3.	65%-70%	Cukup Baik	Cukup valid
4.	55%-64%	Kurang Baik	Kurang valid
5.	0-54%	Sangat Kurang	Sangat kurang valid

(Modifikasi dari Teguh 2014:83)

b). Keefektifan

Analisis data keefektifan mengambil dapat diperoleh dari lembar hasil tes evaluasi yang telah dikerjakan oleh peserta didik. Dapat dikatakan efektif apabila nilai yang diperoleh peserta didik diatas KKM yaitu 75 dari skor maksimum yaitu 100,

sedangkam ketuntasan dalam klasikal didapatkan dari perolehan yang dicapai 75% dari jumlah peserta didik dalam kelas dapat mencapai nilai >75.

Menurut Arikunto (2012:2720) untuk menguji aspek keefektifan dari hasil belajar peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KK(\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100$$

Keterangan :

KK(%): Ketuntasan Klasikal

ST : Jumlah peserta didik yang memiliki ketuntasan KKM.

n : banyaknya jumlah peserta didik.

Tabel 3.11 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Keefektifan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	90%-100%	Sangat Baik	Sangat efektif
2.	75%-89%	Baik	efektif
3.	65%-74%	Cukup Baik	Cukup efektif
4.	55%-64%	Kurang Baik	Kurang efektif
5.	0-54%	Sangat Kurang	Sangat kurang efektif

Tingkat pencapaian skor yang digunakan oleh peneliti dalam presentase keefketifan data , dijabarkan dalam table dibawah ini.

Tabel 3.12 Kategori dalam Skala Likert Kevalidan

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Setuju/ Sangat Baik.
2.	Skor 3	Setuju/ Baik.

No.	Skor	Keterangan
3.	Skor 2	Tidak Setuju/ Tidak Baik.
4.	Skor 1	Sangat tidak Setuju/ Sangat tidak Baik.

(Diadopsi dari Putra, 2014:182)

c.) Kemenarikan

analisis data kemenarikan dapat diperoleh dari angket respon peserta didik dengan menggunakan rumus dan skala likert yang telah ditentukan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum X}{\text{SMI}} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase skor yang dicari.

$\sum X$: Jumlah skor.

SMI : Skor maksimal ideal.

Table 3.13 Tingkat pencapaian dan kualifikasi kemenarikan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	90%-100%	Sangat Baik	Sangat menarik
2.	75%-89%	Baik	menarik
3.	65%-74%	Cukup Baik	Cukup menarik
4.	55%-64%	Kurang Baik	Kurang menarik
5.	0-54%	Sangat Kurang	Sangat kurang menarik

Tingkat pencapaian skor yang digunakan oleh peneliti dalam presentase keefektifan data , dijabarkan dalam table dibawah ini

Tabel 3.14 Kategori dalam Skala Likert Kevalidan

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Setuju/ Sangat Baik.
2.	Skor 3	Setuju/ Baik.
3.	Skor 2	Tidak Setuju/ Tidak Baik.
4.	Skor 1	Sangat tidak Setuju/ Sangat tidak Baik.

(Diadopsi dari Putra, 2014:182)

2) Analisis Data Angket Respon Pengguna**a) respon guru**

angket respon guru digunakan untuk mengetahui keefektifan media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

b) Respon siswa

angket respon siswa yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui kemenarikan dari media yang telah dibuat dan dikembangkan oleh peneliti. Angket

$$\text{Persentase} = \frac{\sum X}{\text{SMI}} \times 100$$

yang nantinya akan diisi oleh jawaban respon peserta didik dapat dipresentasikan sebagai berikut :

Keterangan :

P : Persentase skor yang dicari.

$\sum X$: Jumlah skor.

SMI : Skor maksimal ideal.

2. Data Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif dapat diambil dari hasil pengisian angket yang nantinya akan diolah oleh peneliti dan nantinya juga akan dijadikan acuan atau pedoman

peneliti untuk melakukan revisi terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. berikut ini adalah langkah-langkah analisis data kualitatif:

1. Pengumpulan data

Pada langkah yang pertama ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu memperoleh data tentang penggunaan media mekoben.

2. Reduksi data

Pada langkah yang kedua ini peneliti melakukan reduksi data ini peneliti merangkum, dan memilah mengenai hal-hal yang pokok, ataupun peneliti memfokuskan pada informasi yang penting-penting saja dan membuang yang tidak penting. Data yang diperoleh dari instrument wawancara, observasi, saran dan kritik dari beberapa ahli dan juga respon peserta didik dan nantinya akan dilakukan reduksi data.

a. Penyajian data

Pada langkah yang ketiga ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyajikan data yang diperoleh dalam bentuk uraian ataupun penjelasan deskriptif. Dalam penyajian data ini mendeskripsikan tentang penggunaan media pembelajaran mekoben.

b. Kesimpulan

Pada langkah yang terakhir yang dilakukan oleh peneliti yaitu menarik kesimpulan dari beberapa data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Kesimpulan ini merupakan jawaban dari rumusan-rumusan masalah dalam penelitian ini.